Apostila de Atividades:
jogos e brincadeiras de 0 a 5 anos

"Brincar é sinal de saúde, pois dificilmente uma criança que está bem se nega a entrar em uma atividade lúdica".
(Winnicot)

Elaboração e organização: Carla Patricia de Morais
2012

Berçário

1. Brincando com copinhos
Idade: a partir de 1 ano
Objetivos:
.Estimular percepção visual, discriminação de tamanhos, organização do pensamento, coordenação motora.
Como fazer:
.Recolher garrafas plásticas de vários tamanhos e cores.
.Cortar formando "copinhos" e arrematar as bordas aquecendo-as ou colando durex colorido.
Como brincar:
.Empilhar formando torre.
.Encaixar uma dentro da outra, ou empilhar explorando ordem crescente/decrescente.
.Separar por tamanhos, cores, altura, largura, etc.

2.Encaixe na caixa:
Idade: a partir de 1 ano
Objetivos:
.Estimular atenção, concentração, discriminação tátil e visual.
.Comparar tamanhos e formas.
.Desenvolver raciocínio lógico.
Como fazer:
.Recortar em uma caixa de papelão "janelas" no formato de círculo, triângulo, quadrado, retângulo, etc.
.Recolher objetos que tenham essas formas ou confeccioná-las de papelão, espuma, papel maché, colagens. Não precisam ser do mesmo tamanho da janela, e sim ter a mesma forma.
Como brincar:
.Distribuir os objetos para que as crianças encaixem na "janela" correta, obedecendo à forma recortada.

3.Brincando com sons
Idade: a partir de 1 ano
Objetivos:
.Observar a intensidade e a variação dos sons.
.Desenvolver a percepção auditiva, concentração e atenção.
Como fazer:
.Dentro de latinhas, garrafinhas plásticas, potes e outros, colocar grãos, sementes, pedrinhas, parafusos, guizos, papel picado, tampinhas, clips, retalhos de eva, e outros materiais. Fechar bem os potinhos, vedando com durex ou outro material.
Como brincar:
.Brincar livremente, apenas ouvindo as possibilidades sonoras de cada "chocalho".
.Acompanhar uma música.
.Balançar o chocalho variando ritmo e intensidade: rápido/devagar, alto/baixo, etc.
.Ouvir um som e reproduzir com o chocalho. Ex: pápápá...pápá.

4.Explorando ritmo e som
Idade: a partir de 1 ano
Objetivos:
.Trabalhar estruturação espacial e temporal.
.Estimular a percepção de som e ritmo e a percepção auditiva.
.Compreender a diferença entre som e barulho.
Material: latinhas e latas de vários tamanhos.

Como fazer:

.Colocar pedrinhas, botões, lacres de latinhas, areia fina, areia grossa dentro de duas latinhas de refrigerante e uni-las com fita larga.

.Unir latas de leite em pó, nescau, mucilon, grandes e pequenas e fazer uma bateria.

.Utilizar palitos de churrasquinho, gravetos, pedaços de cabos de vassoura e explorar os sons das latas através de batidas.

.Cantar acompanhando o ritmo da música com as latinhas.

.Fechar os olhos e identificar som alto/baixo, ritmado/barulho.

.Reproduzir com palmas ou batidas de pés o som feito pelo colega/professora com a latinha.

5. Brincando com tampinhas

Idade: a partir de 1 ano

Objetivos:

.Estimula discriminação visual, coordenação viso-motora, motricidade fina, equilíbrio, atenção, criatividade e concentração.

Como fazer:

.Recolher grande quantidade de tampinhas plásticas coloridas (de desodorante, refrigerante, leite, nescau, xampu, etc.) e colocar numa caixa ou pote grande para ser manuseado pelas crianças. Para crianças pequenas, escolher tampas que não podem ser colocadas na boca.

Como brincar:

.Espalhar as tampas no chão e deixar que a criança brinque livremente, explorando as formas, empilhando, encaixando, fazendo "trenzinhos", separando por cor, forma, tamanho, etc.

.Empilhar para construir torres.

.Organizar as tampas em sequencia ou por ordem crescente/decrescente.

.Realizar o jogo "descubra o segredo", onde uma sequencia é organizada (ex: 1 tampa azul, 2 amarelas, uma verde, 1 azul...) e as crianças devem descobrir qual o segredo da brincadeira (ou seja, qual a sequencia de cores a professora está usando). A mesma atividade pode ser feita dividindo a turma em grupos.

.Atribuir um valor para cada cor (ex: branco=1, azul=2, etc.). Jogar o dado e ver o número que caiu. Se o número for o 1, por ex., pegar uma tampa branca... E assim por diante. Cada um pode jogar o dado 3 ou 4 vezes ou como a professora combinar. Ganha o jogo, quem fizer mais pontos.

.Jogar "nunca 10", ou seja. Tampinhas de garrafa terão o valor de 1. Tampas maiores, de nescau, por exemplo, valerão 10. Cada criança joga o dado e pega a quantidade de tampinhas que representa o número do dado. Cada 10 tampinhas dará direito a troca por uma tampa maior que vale 10. Quem, num espaço de tempo combinado, tiver mais tampinhas que valem 10, ganha o jogo.

6.Percebendo o corpo

Idade: a partir de 4 meses

Objetivos:

.Relaxar.

.Estimular o sentido do tato e o autoconhecimento corporal.

.Experimentar movimentos.

.Trabalhar o tônus muscular dos grandes músculos.

Material:

.Colchonetes ou tapetes

Como brincar:

.Estimular a criança a deitar em diferentes posições para perceber as partes do corpo, dando pequenas tarefas, como: sentar e segurar os pés, rolar para um lado e para o outro, deitar esticando bem pernas e braços, deitar bem encolhido, deitar e erguer as pernas juntas, deiatar e erguer uma perna depois a outra, deitar e erguer o tronco e os joelhos, etc.

.Massagear os pezinhos, as mãozinhas a barriguinha dos pequenos; segurar as mãos e firmar para que ergam o tronco; deitar de bruços e massagear as costas; estimular quando ficam de gatinho, ajudar a sentar, nomear partes do corpo em brincadeiras, etc.

7.Túnel das sensações

Idade: a partir de 4 meses

Objetivos:

.Relaxar.

.Estimular o sentido do tato, o autoconhecimento corporal, a autonomia e a segurança.

.Experimentar movimentos.

.Trabalhar o tônus muscular dos grandes músculos e a motricidade fina.

.Perceber texturas, sons,cores, formas, possibilidades de movimento e socialização.

Material:

.Caixas de papelão largas o suficiente para fazer um túnel.

.Tecidos para colocar no chão do túnel (lençol, manta de soft, pedaço de seda, manta de tricô, etc.).

.Balões, bolinhas, fitas, etc.

Como fazer:

.Unir as caixas formando um túnel.

.Forrar o chão do túnel com tecido.

.Dentro do túnel colocar bolinhas, na saída, prender algumas fitas tipo cortina.

Como brincar:

.Deixar as crianças passarem por dentro do túnel explorando livremente, mudando tecido do chão e os atrativos sempre que montar o túnel. É importante não exagerar nos recursos para que as crianças não se enredem e tenham sempre novidades.

8.Luva de sininhos

Idade: a partir de 4 meses

Objetivos:

.Estimular a percepção auditiva, percepção visual e a atenção.

Material:

.Uma luva

.Sininhos pequenos ou guizos

Como fazer:

.Costurar um guizo ou sininho em cada dedo da luva.

Os sininhos podem ser trocados por botões coloridos de vários tamanhos, carinhas, flores de feltro, etc.

Como brincar:

.Vestir a luva e mostrar para a criança deixando que ela explore através do tato e escutando o som que a luva produz, as cores, etc.

9.Caixas das sensações

Idade: a partir de 1 ano

Objetivos:

.Experimentar sensações através do tato.

.Conhecer vários tipos de texturas.

Material:

.Várias caixas de sapato com tampa ou semelhantes.

.Folhas secas, algodão, pedrinhas, bolinhas de gude, retalhos de tecido, toquinhos de madeira, pompons de lã, etc.

Como fazer:

.Encapar as caixas e fazer uma abertura que entre a mão das crianças.

.Colocar em cada caixa um elemento diferente, explorando várias coisas e tipos de materiais.

10.Saquinhos recheados
Idade: a partir de 1 ano
Objetivos:
.Estimular a percepção auditiva e tátil, a imaginação e a criatividade.
Material:
.Saquinhos de tnt ou outro tecido
.Grãos, bolinhas, botões, sagu, algodão, etc.
Como fazer:
.Fazer saquinhos de tnt de 6x6 cm, rechear com diversos materiais e costurar.
Como brincar:
.Deixar que a criança explore livremente.
.Questionar sobre o peso e a textura do saquinho.
.Tentar adivinhar através do tato, que elemento tem dentro do saquinho, etc.

11.Painéis de textura
Idade: a partir de 1 ano
Objetivos:
.Estimular o sentido do tato.
.Perceber a diferença entre os elementos.
.Reconhecer texturas diferentes.
Material:
.Cartolina/papelão ou outro material resistente
.Cola
.Tesoura
.Diferentes tipos de materiais com texturas variadas (tecido, algodão, cortiça, Lixa, pepel alumínio, plástico, papel amassado,areia fina, areia grossa, etc.)
Como fazer:
.Recortar quadrados de papelão de 30x30 cm.
.Colar, em cada um, um tipo de material diferente.
Como brincar:
.Explorar livremente com as mãos e com os pés.
.Vendar os olhos e pedir para que as crianças descrevam que material estão tateando.
.Fazer o mesmo jogo reduzinho os quadrados para 10x10 cm e fazer um jogo de memória das texturas.

12.Música com nomes
Idade: a partir de 4 meses
Objetivos: reconhecer o próprio nome, compreender a sonoridade do nome e reforçar o vínculo afetivo e a identidade da criança.
A canoa Virou
A canoa virou, por deixar ela virar
Foi por causa do (a) _______
Que não soube remar
Se eu fosse um peixinho
E soubesse nadar
Eu buscava o (a) _________
Lá no fundo do mar

Ciranda, Cirandinha
Ciranda, cirandinha
Vamos todos cirandar
Vamos dar a meia volta,
Volta e meia vamos dar
O anel que tu me deste
Era vido e se quebrou
O amor que tu me tinhas

Era pouco e se acabou

Por isso ___________ (nome da criança)
Entre dentro dessa roda
Diga um verso bem bonito,
Diga adeus e vá-se embora!

13.Classificando objetos
Idade: a partir de 1 ano (adaptável)
Objetivos:
.Desenvolver a construção do conceito de classificação
.Observar e reconhecer semelhanças e diferenças entre objetos.
.Agrupar e separar objetos.
.Explorar cor, forma e textura dos objetos.
.Brincar livremente com os objetos desenvolvendo criatividade.
.Trabalhar a maturação da psicomotricidade
Atividades sugeridas:
.Oferecer às crianças vários tipos de objetos (tampinhas de garrafa, de achocolatado, de creme dental, etc..., potinhos, rolhas, bolinhas, toquinhos de madeira, etc...) para que explorem cor, forma, textura, espessura, tamanho, peso, etc.
.Fazer castelos, torres, empilhar, encaixar, colocar lado a lado.
.Separar por cores, tamanho, tipo.
.Organizar em caixas ou potes tudo o que for igual, da mesma cor.

14.Varal de roupas
Idade: a partir de 1 ano
Objetivos:
.Desenvolver a construção do conceito de classificação
.Observar e reconhecer semelhanças e diferenças
.Reconhecer o uso de cada peça de roupa
.Explorar cor, forma e textura dos tecidos
.Brincar livremente com as roupas desenvolvendo criatividade.
.Identificar o que usamos aos pares
Atividades sugeridas:
.Trazer para a sala de aula um cesto com várias peças de roupas, de vários tipos (pode ser de bonecas)
.Mostrar o que é roupa de inverno, de verão, vestidos, calças, camisetas, meias, etc.
.Pedir para as crianças ajudarem a separar as peças, vestir e tirar a roupa em bonecas.
.Dividir a turma em grupos e dar para cada grupo um tipo de roupa. Os integrantes deverão descrever para os colegas a peça de roupa, que tipo de tecido, se é macio, leve, pesado, se é um casaco, se deve ser usado em par, etc. Depois essa peça deve ser pendurada em um varal para que todos possam passar a mão, visualizar e até desenhar.

15.Grande ou pequeno?
Idade: a partir de 1 ano
Objetivos:
.Desenvolver capacidade representativa
.Desenvolver motricidade ampla
.Imitar sons e ações
.Trabalhar os grandes músculos
Atividades sugeridas:
.Imitar animais de pequeno e grande porte (elefante, cachorro, gato, leão...)
.Colar figuras de vários animais em cartelas e mostrar para as crianças, pedindo para que digam se são grandes ou pequenos.
.Fazer o som de vários animais para que as crianças identifiquem que animal é.
Outras atividades:

a)Mamãe, posso ir?
.Organizar as crianças lado a lado.
.A professora é a “mamãe”.
.Uma a uma, as crianças perguntam para a professora: _”mamãe, posso ir?”
.A professora responde: _”pode”.
.As crianças perguntam: _”Quantos passos devo dar?”
.A professora responde: _”dois passos de formiguinha”..., “1 passo de elefante...”, “4 passos de coelhinho...”, etc.

16.Bola de Pano
Idade: a partir de 1 ano
Objetivos:
.Estimula coordenação motora fina e ampla
.Desenvolve percepção do espaço e do corpo.
.Trabalha grandes músculos.
.Promove o desenvolvimento da ação antecipatória
Como fazer:
.Cortar e costurar oito gomos de tecido. Arrematar costurando em dois pequenos círculos de tecido.
.Rechear de papel amassado, esponja picada, ou retalhos de tecido (com retalhos fica mais pesada).
Como brincar:
.Arremessar em alvo determinado (cesto, caixa no chão eu em cima de mesa, bambolê pendurado, local delimitado no chão ou na parede)
.Rolar até atingir uma marca no chão
.Rolar até atingir outra bola
.Espalhar várias bolas pela sala, dividir a turma em dois grupos. O grupo que arrecadar mais bolas e colocar na caixa/cesto vence. O outro grupo paga uma prenda.

17.Cortina de tiras
Idade: a partir de 6 meses
Objetivos:
.Interagir com os colegas.
.Observar diferentes cores e texturas.
.Ter controle motor e limites corporais em espaço pequeno.
.Experimentar diferentes sons e efeitos visuais com o uso das tiras.
.Manipular e se adequar a um espaço que muda de forma quando manipulado.
Material:
.Tiras de tnt, tule, organza ou outro tecido leve, de várias cores.
.Bambolê ou cabo de vassoura.
.pequenos objetos para prender nas tiras
.gancho para prender no teto.
Como fazer:
.Prender tiras coloridas no bambolê ou no cabo de vassoura.
.Prender o bambolê ou o cabo de vassoura no teto, com a ajuda do gancho.
Como brincar:
.Deixar a criança explorar livremente.
.Brincar de esconder e aparecer.

18.Corrida de obstáculos
Idade: até 3 anos
Objetivos:
.Desenvolver coordenação motora ampla, noção de espaço, equilíbrio, lateralidade, esquema corporal, ritmo, atenção e concentração.
Como fazer:
.Organizar a sala forrando o chão com colchonetes, tapetes, tatames, etc.

.Espalhar pelo ambiente vários obstáculos formando túneis, rampas, amontoado de almofadas, cortinas de lençóis, corda para que passem por baixo, etc.
Como brincar:
.Propor às crianças diferentes movimentos: engatinhar, rastejar, rolar com braços e pernas esticados, virar cambalhota com ajuda da professora, pular por cima, rastejar por baixo, etc.

1. Minhas mãos e meus pés
Idade: a partir de 2 anos (adaptável)
Objetivos:
.Reconhecer e definir direita e esquerda.
.Trabalhar lateralidade.
.Descobrir as características das mãos e dos pés.
Como fazer:
.Recortar em material resistente, mãos e pés maiores que o natural (podem ser cada par com uma cor diferente). Pintar as unhas para definir esquerda e direita.
Como brincar:
.Misturar as peças para que as crianças descubram o par certo.
.Colocar suas mãos e pés sobre mãos e pés dispostos corretamente no chão.
.Separar mão direita com mão direita, pé direito com pé direito, etc...
.Organizar um circuito na sala dispondo mãos e pés. A criança só pode passar no obstáculo se "encaixar" a própria mão e o próprio pé no lugar certo, ou seja, direita/direita, esquerda/esquerda.

2.Construindo quebra-cabeças
Idade: a partir de 2 anos
Objetivos:
.Estimular raciocínio lógico, solução de problemas, composição e decomposição de figuras.
.Trabalhar análise e síntese, discriminação visual, atenção, concentração.
Material:
.Caixas de fósforo vazias, caixas de leite cheias de jornal e encapadas, palitos de picolé, caixas de creme dental, papelão, cartolina ou outro material que possa servir de base para o quebra-cabeça.
.Cola estilete, durex largo.
.Figuras impressas, desenhos coloridos pelas crianças, etc.
Como fazer:
.Colocar as caixas lado a lado de forma que possa ser colada a figura escolhida sobre elas.
.Recortar a figura com estilete obedecendo ao vinco entre as caixinhas.
.Impermeabilizar com durex largo.
.De cada lado da caixa pode ser colada uma figura diferente, assim o jogo pode ser melhor explorado.
.Quanto menor a criança, maior o quebra-cabeça. Para crianças de 2 anos, iniciar com apenas 2 peças, com encaixe simples. Ir aumentando a dificuldade de acordo com a idade e a estimulação dada.
Como brincar:
.Apresentar o jogo montado, depois retirar uma peça e pedir para a criança completar.
.Apresentar o jogo montado, depois desmontar e pedir para a criança compor novamente a figura.
.Montar o jogo com a criança, narrando o que está acontecendo.
.Oferecer o jogo desmontado e pedir para que a criança monte.

3.Roubando o rabo
Idade: a partir de 2 anos
Objetivos:
.Desenvolver atenção, equilíbrio, freio inibitório, coordenação motora ampla e sociabilidade.
Material:
.Folhas de jornal torcidas que servirão de “rabo”.
.Um apito
Como brincar:
.Delimitar no pátio ou na sala um espaço onde acontecerá a brincadeira.
.Colocar um “rabo” em cada criança.
.Ao sinal do apito, as crianças deverão tentar roubar o rabo dos colegas, mas devem tentar proteger o seu!
.Ganha quem, ao sinal do apito novamente, tiver conseguido roubar mais rabos.

4.Quem está aí?
Idade: 2 a 3 anos
Objetivos:
.Descobrir o que há no espaço e reconhecer os colegas, observando-os de outra maneira.
Material:
.lanternas pequenas
.sala pouco iluminada.
Como brincar:
.Entregar uma lanterna acesa para cada criança (ou para algumas delas), reduzir a luminosidade da sala. Tomar o cuidado de retirar o máximo de obstáculos do meio da sala para que as crianças não se machuquem. Deixar as crianças andarem livremente, explorando o ambiente. A ideia é procurar os colegas, iluminar as partes do corpo, descobrir quem está mais próximo e mais distante, etc.

5. Uma coisa especial
Idade: a partir de 2 anos
Objetivo:
.Desenvolver identidade e autoestima.
.Reconhecer-se diferente do outro e por isso, um ser especial.
Material:
.Caixa de sapato encapada
.Um espelho colado no fundo da caixa
Como brincar:
.Organizar crianças em círculo.
.Distribuir uma caixa para cada criança, que deve estar fechada.
.Fazer “suspense” dizendo que, ao sinal, todos devem abrir a caixa e que dentro dela encontrarão algo muito especial.
.Ao abrirem, as crianças verão a si mesmas refletidas no espelho. Aproveitar esse momento para trabalhar autoestima, falando das diferenças, qualidades, características de cada um, valorizando a cada criança de modo bastante pessoal.
.Usar a caixa outras vezes, acrescentando, cada vez, algo diferente e que pode ser trabalhado algum assunto relacionado a autoestima das crianças. Ex: maquiagem, escova de cabelo, um livro de histórias, um adesivo...

6.Boliche de latas
Idade: a partir de 2 anos (adaptável aos menores)
Objetivos:
.Desenvolve motricidade fina, coordenação motora ampla, coordenação viso-motora.
.Trabalha grandes músculos e controle de força/reação/direção.
Material:

.latas vazias de nescau ou outras
.tinta ou contact colorido
.pincel
.cola
.tesoura
.bolas de pano, de meia, etc.

Como fazer:

.Recolher latas vazias (pode ser de Nescau), pintadas ou não. Identificá-las com números coloridos, letras, formas, etc.
.Confeccionar uma ou mais bolas de pano ou de meia.

Como brincar:

.Empilhar as latas e arremessar a bola, somando os números das latas que foram derrubadas.
.Dividir a turma em grupos. Organizar as latas de forma decrescente, como boliche mesmo, e arremessar a bola. Ganha a equipe que fizer mais pontos.
.Construir uma torre com as latas em cima de uma mesa, por exemplo, arremessar a bola e tentar derrubar as latas.
. Se utilizar formas geométricas, contar quais as formas foram mais derrubadas e construir um gráfico.
.Criar um código para cada forma geométrica: círculo= pular, quadrado= bater palmas, triângulo= bater os pés. Dividir a turma em grupos. Um de cada grupo arremessa a bola e tenta acertar uma lata. A figura da lata determina o que a equipe deverá fazer. Ganha a equipe que realizar os movimentos sem errar nunca.

<u>7. Massa de modelar caseira</u>

Idade: a partir de 2 anos

Objetivos:

.Trabalhar motricidade fina, percepção tátil, controle de força muscular.
.Estimula a ação exploratória e a consciência da textura dos elementos.
.Desenvolve a criatividade.

Material

.4 xícaras de farinha de trigo
.1 xícara de sal
.1 colher de óleo
.1 ½ xícara de água
.corante comestível ou suco em pó para colorir

Como fazer:

Misturar os ingredientes secos, acrescentar o óleo. Aos poucos ir adicionando a água, até a massa ficar lisa, maleável e homogênea, sem grudar nas mãos.

Como brincar:

.Manipular livremente ou descobrindo formas de animais, frutas, objetos.
.Usar palitos, forminhas, tesoura, tampinhas e outros objetos para furar, riscar, cortar e modelar a massa.

<u>8.Trabalhando com jornal:</u>

Idade: a partir de 2 anos

Objetivo:

.Desenvolver a motricidade fina através de movimentos de pegar, pinçar, apalpar, entre outros.
.reconhecer textura e estimular o sentido do tato. (As atividades mudam de acordo com a faixa etária e a resposta da criança.)

Atividades sugeridas:

.Apalpar a folha de jornal, sem amassar, apenas para experimentar a textura.Depois fazer o mesmo, amassando a folha e desamassando.
.Observar se existem partes coloridas no jornal, identificando-as.

.Observar se existem fotos, que tipo, se podem ser imitadas, etc. (excluir fotos que podem chocar, agredir ou mostrar violência)
.Dobrar a folha de jornal em várias partes.
.Amassar e formar uma bola para depois arremessar.
.Rasgar em tiras e aleatoriamente.
.Rasgar ou picar com tesoura em pedacinhos miúdos.
.Colocar na cabeça.
.Sentar, ajoelhar, deitar sobre a folha de jornal sem rasgar.
.Andar pela sala sem pisar em jornais espalhados pelo chão ou apenas pisar sobre eles (folha aberta, dobrada ao meio, dobrada novamente, etc).
.caminhar segurando uma extremidade do jornal e um colega a outra.
.Transformar o jornal em bolas de vários tamanhos, arremessar variando a intensidade de força.
.Fazer uma "estrada" de jornal e andar sobre ela.

Outra sugestão de atividade:

a)LIMPANDO A CASA:

Distribuir folhas de jornal para as crianças e pedir que façam muitas bolinhas.
Dividir as crianças em dois grupos e fazer uma divisória no chão, delimitando o espaço de "duas casas".
Cada grupo deve ficar de um lado, cada um em uma "casa".
Quando a professora der o sinal (pode ser de apito), por um minuto, ou outro tempo combinado, cada grupo deve jogar as bolinhas para a "casa" do outro grupo, tentando sujar a casa deles e limpar a sua.
Finalizando o tempo, contar as bolinhas de cada lado. Vence o grupo que está com a casa mais "limpinha", ou seja, menos bolinhas de jornal dentro do seu espaço delimitado.

9.Trabalhando datas comemorativas do Mês

Idade: A partir de 2 anos

Objetivo:

.Identificar as relações temporais (dia, semana, mês)
.Situar-se no tempo e no espaço temporal
.Compreender que calendários servem para indicar passagem de tempo e datas significativas
.Visualizar no calendário os dias da semana, os meses e as datas comemorativas e/ou importantes do mês

Atividades sugeridas:

.Selecionar datas comemorativas e importantes do mês e fazer uma listagem com desenhos que as identifiquem.
.Dramatizar, desenhar, realizar colagens, modelagens, pinturas e recortes.
.Utilizar dobraduras para identificar a data.
.Expressar-se oralmente contando histórias, versinhos e musiquinhas.

Maternal

1.Treinando o nariz

Idade: a partir de 3 anos

Objetivos:

.Estimular a percepção auditiva e a memória olfativa.

Como fazer:

.Em 10 potinhos diferentes colocar, aos pares, substância de odor marcante: café, algodão com perfume, casca de laranja ou bergamota, sabão em pó, cravo, etc. Cobrir os potinhos com tule ou outro tecido bem fino.

Como brincar:
.Pedir para as crianças cheirarem cada substância, identificando-a. Depois disso, tentar encontrar o colega que tem a mesma substância e formar pares.
.De olhos vendados, tentar identificar os odores de cada potinho.
.Cheirar cada potinho juntando os pares, individualmente ou em pequenos grupinhos.

2.Boneco articulado
Idade: a partir de 3 anos
Objetivos:
.Compreender esquema corporal.
.Conhecer e nomear partes do corpo.
.Desenvolver percepção do próprio corpo e de suas partes e utilidades.
Como fazer:
.Recortar em cartolina, no tamanho das crianças (uma criança pode servir de modelo), as partes do corpo: cabeça, tronco, braços, antebraços, mãos, coxas, pernas, pés. Furar cada uma das partes com furador ou agulha grossa para juntá-las com barbante ou outro material.
Como brincar:
.Montar o boneco com a ajuda da professora, nomeando cada parte.
.Colocar o boneco em várias posições e pedir para que as crianças imitem.
.Explorar que posições o boneco pede realizar, mas as crianças, enquanto seres humanos, não podem.
.Realizar brincadeira de estátua, nomeando uma parte do corpo que deve fazer algo diferente. (ex: estátua com as mãos na cabeça, estátua com a perna dobrada, etc.).

3.Máscaras de papel
Idade: a partir de 3 anos
Objetivos:
.Estimular a criatividade através de artes plásticas e dramatização.
Como fazer:
Confeccionar ou reutilizar sacos de papel, recortar furos para fazer os olhos, recortar de revista nariz e boca e colar no lugar certo, desenhar ou utilizar colagens de vários materiais. Para fazer os cabelos, pode ser usado tiras de papel colorido, lã, retalhos de tecido ou bolas de papel crepom ou jornal.
Como brincar:
.Confeccionar máscaras de bichinhos e imitá-los para os colegas o dentificarem.
.Organizar grupinhos para dramatizar historinhas.
.Misturar as máscaras e distribuí-las aleatoriamente. Os colegas deverão descobrir quem está por trás de cada máscara.

4.Jogo da memória
Idade: a partir de 3 anos
Objetivos:
.Estimular pensamento, raciocínio lógico, memorização, atenção, concentração.
.Desenvolver conceito de diferença/semelhança.
.Trabalhar orientação espacial e temporal.
Material:
.Tampas iguais de nescau/potes/outras, em quantidade par (mínimo 20).
.Pares de figuras suficientes para todas as tampas
.Caixa/pote/envelope para guardar o jogo.
Como fazer:
.Colar as figuras no interior das tampinhas (aos pares).
.Colocar no envelope/pote/caixa e identificar o jogo (memória de animais, memória de objetos, memória de materiais de higiene, etc.)
Como jogar:

.Dispor as tampinhas com a figura virada pra baixo. Cada jogador vira duas peças para ver que figuras aparecem. Se as figuras forem iguais, o jogador recolhe o par e joga novamente. Se as figuras forem diferentes, o jogador vira novamente e passa para o outro jogador.

5. O que é?

Idade: a partir de 3 anos
Objetivos:
.Estimular pensamento lógico, raciocínio, classificação, descrição, imaginação e criatividade.
.Conceituar características de elementos.
Como fazer:
.Recortar figuras de animais, objetos, alimentos, vestuário, etc.
.Colar em cartões e colocar dentro de um envelope.
Como brincar:
.Pedir para cada criança escolher uma figura e descrever as características para os colegas adivinharem qual é a figura.
.Pegar uma figura e, sem mostrar para as crianças, dar características para que elas descubram o que é. Quem descobrir, ganha o jogo e faz a brincadeira com os colegas.

6. Sim,sim...Não,não...

Idade: a partir de 3 anos
Objetivos:
.Estimula classificação, descrição, imaginação, memória, concentração, atenção e conceito de generalização.
Material:
.caixa com tampa
.um objeto qualquer
Como fazer:
.Encapar a caixa, que deve ter tampa, e colocar dentro, um objeto qualquer.
Como brincar:
.Esconder um objeto dentro da caixa e pedir para que as crianças tentem adivinhar o que é, respondendo as perguntas feitas pela professora apenas com “sim” ou “não”. Quem adivinhar poderá escolher o próximo objeto a ser colocado dentro da caixa.

7. Bingo de figuras

Idade: a partir de 3 anos
Objetivos:
.Estimular atenção, concentração, discriminação visual, adaptação a regras e ampliação de vocabulário.
Material:
.Cartolina ou outro material resistente
.Figuras recortadas de revistas/livros/catálogos ou desenhadas
.Cola tesoura
.Papel contact (opcional)
.Tampinhas de garrafa ou lacres de latinhas.
Como fazer.
.Recortar cartelas do tamanho de meia folha de ofício, em cartolina ou outro material resistente. O ideal é ter uma cartela para cada criança.
.Recortar de revistas/livros/catálogos ou desenhar, 10 figuras diferentes, no mínimo, repetidas 1 ou 2 vezes.
.Dividir a cartela em 6 ou 8 partes e colar as figuras intercalando cartelas. Umas terão umas figuras, outras terão outras.
.Recortar fichas de 5x5cm e colar uma figura de cada que será usada no bingo. Colocar em um saco feito de tnt ou caixa.
.Plastificar as cartelas e as fichas com as figuras, se preferir.

Como brincar:
.Distribuir uma cartela e oito tampinhas ou lacres para cada criança.
.Tirar do saco de tnt uma ficha. Mostrar para as crianças e falar o nome da figura.
.A criança que tiver a figura igual a que a professora mostrou, deve marcá-la colocando uma tampinha ou lacre em cima.
.Ganha quem completar a cartela primeira.

8. Morto ou Vivo
Idade: a partir de 3 anos
Objetivo:
.Desenvolver percepção auditiva, atenção, concentração.
.Estimular percepção do próprio corpo.
.Trabalhar motricidade ampla.
Como brincar:
.Crianças em círculo ou lado a lado. Sorteia-se um comandante.
.Quando o comandante falar "morto", todos devem agachar-se. Quando falar "vivo", todos levantam.
.O comandante fala vivo, morto, morto...tentando confundir as crianças. A criança que trocar a ação cai fora da brincadeira. Ganha quem ficar por último.

9.Passa Anel
Idade: a partir de 3 anos
Objetivos:
.Desenvolver percepção tátil, concentração, atenção.
Material:
.Objeto pequeno que será o "anel".
Como brincar:
.Crianças sentadas lado a lado ou em círculo com as mãos unidas, palma com palma. Um será sorteado "passador", outro "adivinhador".
.O adivinhador deve ficar de costas enquanto o passador, com o anel entre suas mãos em posição de reza passa entre as mãos dos colegas, colocando o anel entre as mãos de um deles, disfarçadamente, continuando a passar o anel, até que todos tenham participado da brincadeira.
.A criança que ficou com o anel entra as mãos deve permanecer quieta, sem dar a entender que está com o anel.
.Ao final de passar o anel, o passador pergunta ao adivinhador: "Com quem está o anel?". Se o adivinhador acertar, ele é o novo passador, se errar, terá que pagar uma prenda.

10. O pulo do sapo
Idade: a partir de 3 anos
Objetivos:
.Desenvolver grandes músculos, atenção, coordenação motora ampla e lateralidade.
Como brincar:
.Delimitar linhas de partida e chegada no pátio ou na sala.
.Dividir a turma em duas equipes.
.Ao sinal, um de cada equipe deve ir pulando igual sapinho até a linha de chegada. Quando um colega chega à linha de chegada, imediatamente outro sai da linha de partida.
.Ganha a equipe de sapinhos que ir toda primeiro para a linha de chegada.

11.Balões voadores
Idade: a partir de 3 anos
Objetivos:
.Fortalecer musculatura bucolabial.
.Estimular articulação da fala.
.Sociabilizar-se.

Material:
.Balões
Como brincar:
.Traçar no chão um círculo, marcar uma linha, colocar uma caixa, etc., para ser ponto de chegada dos balões.
.Organizar as crianças lado a lado, distantes alguns metros do ponto de chegada dos balões.
.Cada criança recebe um balão, onde terá seu nome, e deve enchê-lo, segurando a ponta para que o ar não saia.
.Ao sinal a professora, todos soltam os balões, que rodopiarão no ar! O balão que cair dentro do ponto de chegada, ou o mais próximo possível, será o vencedor.

12.Era uma casa muito engraçada
Idade: a partir de 3 anos (adaptável)
Objetivos:
.Estimular a imaginação e a criatividade.
.Trabalhar ritmo, atenção e movimento.
.Expressar-se artisticamente.
.Conhecer vários tipos de moradia.
.Manipular, combinar e transformar diversos materiais.

Era uma casa muito engraçada
Era uma casa muito engraçada
Não tinha teto, não tinha nada
Ninguém podia entrar nela, não.
Porque na casa não tinha chão...
Ninguém podia dormir na rede,
Porque na casa não tinha parede,
Ninguém podia fazer pipi,
Porque penico não tinha ali!
Mas era feita com muito esmero
Na rua dos bobos, número zero! (Vinícius de Moraes)

Atividades sugeridas:
.Cantar músicas que tenham a palavra casa.
.Pesquisar e construir com caixas e outros materiais, vários tipos de casas.
.Pesquisar como é a "casa" dos animais.
.Modelar com argila ou massinha, casinhas e montar uma maquete.
.Realizar dobradura de casinha.
.Recortar de revistas/jornais, vários tipos de moradia.
.Desenhar a própria casa.

13.Vamos passear?
Idade: a partir de 3 anos
Objetivos:
.Estimular imaginação
.Organizar sequência lógica de fatos
.Estimular a compreensão de narrativa
.Trabalhar movimento, ritmo, atenção, freio inibitório, hábitos, atitudese regras de convivência
Como brincar:
.Crianças organizadas em círculo.
.Os alunos devem imitar sempre a fala e os gestos da professora:
Professora narra a história:
Professora inicia a história com a pergunta: "Vamos Passear ?".
Crianças devem responder: "Vamos".

.Então vamos!! (bate com as mãos nos joelhos imitando sons de passos)
.Com mão na testa, olhando ao longe: “Olhem…uma PONTE!”
.Não posso passar por baixo (gesto de passar por baixo)
.Não posso passar por cima (gesto de passar por cima)
.Tenho que atravessar (bater mãos nos joelhos imitando som de caminhada)
.Olha lá…um RIO (mão na testa, olhando…)!
.Não posso passar por baixo (gesto de passar por baixo)
.Não posso passar por cima (gesto de passar por cima)
.Tenho que atravessar…vamos?
.Então vamos ter que nadar…Chuá… (fingir que nadam)
.Olha lá…uma ÁRVORE (mão na testa, olhando…)!
.Não posso passar por baixo (gesto de passar por baixo)
.Não posso passar por cima (gesto de passar por cima)
.Tenho que atravessar…vamos?
.Então vamos ter que SUBIR… (fingir que sobem na árvore, escorregando e voltando a subir! Lá em cima, olhar a paisagem: Que lindo!)
.Olha lá… o que será aquilo? Uma CAVERNA! (mão na testa, olhando… descendo da árvore, pular para chegar no chão)
.Vamos explorar? (caminhar devagar, falar baixinho…)
.Tem uma luzinha lá dentro (apertaros olhos para observar o “fundo” da caverna!)
.E umas orelhas enormes… (falar com espanto)
.Tem uma coisa peluda…(mais espanto ainda!)
.É um urso!!!!!!!!!! Vamos voltar!!!
E todo o caminho da história é feito novemente, dessa vez, bem rapidinho!

14.Brincando com palitos
Idade: a partir de 3 anos
Objetivos:
.Desenvolver coordenação viso-motora e orientação espacial.
.Estimular o movimento de pinça e a coordenação motora fina.
.Estimular atenção e concentração.
.Construir conceito de construção de quantidades.
Como fazer:
.Recolher fósforos queimados, cortar canudinhos para que fiquem do tamanho de palitos de fósforo, recolher outros tipos de palitos e organizá-los em caixas de fósforo (encapadas para evitar acidentes).
Como brincar:
.Retirar os palitos da caixa e pedir para as crianças guardarem novamente.
.Enfileirar os palitos seguindo critérios (ex: 2 pra cima, 1 pra baixo, 3 pra cima…).
.Usar os palitos para formar figuras livres ou formas geométricas.
.Sobrepor os palitos em desenhos diversos ou fazer colagens.
.Organizar sequência (ex: 1 palito, 1 canudinho, etc.)
.Realizar soma e subtração

15.Estátua
Idade: a partir de 3 anos (Participantes: no mínimo 3)
Objetivos:
.Desenvolver atenção, freio inibitório, motricidade ampla, percepção visual e percepção espaço-temporal.
Material: aparelho de som
Como brincar:
.Em círculo ou espalhados pela sala, as crianças devem dançar ao som da música, enquanto o “mestre” (a professora) controla a brincadeira. Todos devem ficar atentos. Quando o mestre abaixar a música e gritar “estátua”, todos devem ficar em posição de estátua, sem se mexer! O mestre então fará caretas e coisas engraçadas para

movimentar as estátuas. Quem rir ou se mexer primeiro, paga uma prenda e vira mestre. Não vale fazer cócegas!

16.Pega-pega
Idade: a partir de 3 anos
Objetivos:
.Desenvolver atenção, freio inibitório, motricidade ampla, percepção visual e percepção espaço-temporal.
Como brincar:
.Uma criança é escolhida ou sorteada para ser o "pegador". Delimita-se um espaço para acontecer a brincadeira. O pegador conta até três antes de começar a correr atrás das crianças, que já deverão estar correndo. Quando o pegador encostar em alguém, esse é pego e torna-se o pegador.

17.Pega-ajuda
Idade: a partir de 3 anos
Objetivos:
.Desenvolver atenção, freio inibitório, motricidade ampla, percepção visual e percepção espaço-temporal.
Como brincar:
.Uma criança é escolhida ou sorteada para ser o "pegador". Delimita-se um espaço para acontecer a brincadeira. O pegador conta até três antes de começar a correr atrás das crianças, que já deverão estar correndo. Quando o pegador encostar em alguém, esse se junta ao pegador e ajuda a pegar também. Cada pessoa que for pega se junta aos outros pegadores, mas não precisa ficar de mãos dadas. O último que ficar sem ser pego vence a brincadeira.

18.Pega-arrastão
Idade: a partir de 3 anos
Objetivos:
.Desenvolver atenção, freio inibitório, motricidade ampla, percepção visual e percepção espaço-temporal.
Como brincar:
.Uma criança é escolhida ou sorteada para ser o "pegador". Delimita-se um espaço para acontecer a brincadeira. O pegador conta até três antes de começar a correr atrás das crianças, que já deverão estar correndo. Quando o pegador encostar em alguém, esse se junta ao pegador e ajuda a pegar também, mas não pode soltar a mão. Cada pessoa que for pega se junta aos outros pegadores,de mãos dadas e os pegadores são os que ficam nas pontas. O último que ficar sem ser pego vence a brincadeira.

19.Pique-trepa
Idade: a partir de 3 anos
Objetivos:
.Desenvolver atenção, freio inibitório, motricidade ampla, percepção visual e percepção espaço-temporal.
Como brincar:
.Uma criança é escolhida ou sorteada para ser o "pegador". Delimita-se um espaço para acontecer a brincadeira e uma "mancha", ou seja, um espaço onde as crianças ficam a salvo do pegador (pode ser um muro, uma árvore, uma pedra, etc). O pegador conta até três antes de começar a correr atrás das crianças, que já deverão estar correndo e não pode pegar ninguém que esteja "trepado na mancha".

20.Cabra-cega
Idade: a partir de 3 anos
Objetivos:

.Desenvolver atenção, freio inibitório, motricidade ampla, percepção auditiva e percepção espaço-temporal.
Como brincar:
.Uma criança é escolhida ou sorteada para ser o "pegador", mas recebe uma venda nos olhos. Delimita-se um espaço para acontecer a brincadeira. O pegador conta até três antes de começar a tentar pegar as crianças. Quando o pegador encostar em alguém, esse é pego e torna-se o pegador.

21.Pega-touro
Idade: a partir de 3 anos
Objetivos:
.Desenvolver atenção, freio inibitório, motricidade ampla, percepção visual e percepção espaço-temporal.
.Estimular raciocínio e solução de problemas.
.Agir cooperativamente.
Como brincar:
.Brincadeira ideal para grande grupo de crianças.
.Uma criança é escolhida ou sorteada para ser o "touro". As outras formam uma roda de mãos dadas com o touro ao centro.
.O touro tenta escapar de todas as maneiras, mas as crianças fazem de tudo para não deixar, atentas para não soltarem as mãos.
.Se o touro fugir, todos da rodasoltam as mãos e vão atrás dele para capturá-lo. Quem conseguir pegar o touro primeiro, escolhe quem será o próximo touro.

22.Balões bailarinos
Idade: a partir de 3 anos
Objetivos:
.Desenvolve equilíbrio,atenção, integração do grupo, desinibição,socialização, freio inibitório, reconhecimento dos nomes.
Materiais: balões; canetinhas; figuras de animais, frutas, objetos, fichas coloridas; fita adesiva; aparelho de som.
Como brincar:
.Encher um balão para cada participante, amarrar para não sair o ar.
.Escrever o nome da criança, a inicial, colar o xerox da foto, um cartão colorido ou uma figura que a identifique.
.Colocar uma música bem animada e pedir para as crianças dançarem brincando com o seu próprio balão, sem deixar cair no chão.
.Quando a música parar, cada criança pega o seu balão e grita bem alto o que está no balão (nome, inicial, foto, figura...)
.Outro jeito é quando ouvirem a música espalharem os balões e ao parar a música, tentar encontrar o seu ou pegar um aleatoriamente e gritar o nome/figura/foto/cor que estiver no balão.

23. Quente/frio/morno/gelado
Idade: a partir de 3 anos
Objetivos:
.Estimular percepção tátil e percepção térmica.
Como fazer:
.Selecionar pares de potinhos de filme fotográfico ou algo semelhante contendo gelo, água quente, água fria e água morna.
Como brincar:
.Espalhar os potinhos aleatoriamente e pedir para as crianças reunirem os pares de acordo com a temperatura.
.Vendar os olhos das crianças e pedir que identifiquem a temperatura apenas pelo tato.

24.Sacola Surpresa

Idade: a partir de 3 anos
Objetivos:
.Estimular a compreensão, a atenção e a concentração,
.Desenvolver pensamento lógico e vocabulário.
.Trabalhar a percepção tátil, a discriminação de texturas, formas, tamanhos.
Como fazer:
.Confeccionar uma sacola de pano com duas aberturas laterais fechadas com elástico (tipo puxa-saco).
Como brincar:
.A criança introduz a mão em uma abertura da sacola e tenta, através do tato, descobrir que tipo de objeto/material ele está manuseando.
.Retirar da sacola objetos pré estabelecidos pela professora ou colegas (ex. borracha)
.Discriminar texturas de tecido: colocar retalhos de tecidos de malha, lã, brim, seda, tule, veludo.
.Discriminar texturas: colocar pedaços de lixa, pelego, plástico, tecido, couro,etc
.Discriminar objetos: colocar vários objetos dentro do saco surpresa para que as crianças descubram, através do tato, que objeto foi pego.
.Discriminar brinquedos: colocar carrinho, boneca, bola, telefone, etc,para que as crianças descubram através do tato.
.Discriminar formas: recortar formas geométricas em cartolina ou madeira e colocar dentro do saco para que as crianças identifiquem.
.Discriminar tamanhos: colocar 2 dados, 2 lápis, 2 tampinhas, 2 colheres, etc, sendo que um deve ser grande e o outro pequeno.
.Discriminar pares: colocar no saco o que se usa aos pares e pedir para que as crianças encontrem somente através do tato (meias, luvas, brincos, sandálias, chinelos, etc.).
.Discriminar o que se complementa: ex: garfo e faca, pote e tampa, colar e pingente, etc.

25. Recortando figuras
Idade: a partir de 3 anos
Objetivos:
.Estimular a concentração e a atenção.
.Desenvolver o pensamento lógico e a percepção viso motora.
.Estimular criatividade, narrativa e sequência lógica.
Material:
.Revistas, jornais, material impresso para recortar.
Como brincar:
.Abrir a revista aleatoriamente e descrever o que vê.
.Folhear e recortar figuras de pessoas, animais, frutas, paisagens, ações e inventar uma história.
.Recortar objetos iguais e construir jogo da memória.
.Recortar obedecendo a características: pessoas de cabelo comprido, usando óculos, homens, mulheres, crianças, bebês, vovôs, etc.
.Recortar obedecendo a cores/formas: carros azuis, flores amarelas, círculos vermelhos, etc.

Jardim

1.Tá quente...tá frio!
Idade: a partir de 4 anos
Objetivos:
.Desenvolve atenção, motricidade ampla, coordenação motora e memória.
Material:
.Um objeto fácil de esconder, de tamanho médio. (uma boneca, um carrinho, uma bola).
Como brincar:

.Uma criança sai da sala enquanto a professora ou outra criança esconde o objeto escolhido em algum local da sala de aula.
.Depois de escondido o objeto, a criança entra e procura o objeto. As outras deverão dar dicas dizendo “tá frio” quando a criança se afastar do local onde está o objeto e “tá quente” quando se aproximar. Pode variar usando “tá morno”, “tá gelado” “tá fervendo”...
.Quando o objeto for encontrado pela criança, ela escolhe outro colega para sair da sala e ela esconde o objeto novamente.

2.Colocando o rabo no elefante
Idade: a partir de 4 anos
Objetivos:
.Desenvolver equilíbrio, noção de espaço e direção, lateralidade, freio inibitório e atenção.
Material:
.Cartaz com desenho de um elefante de costas.
.Lenço para vendar os olhos das crianças.
.Percevejo ou preguinho com fitas coloridas para servir de rabo do elefante.
Como fazer:
.Fixar o cartaz em um isopor e colocar preso na parede, ao alcance das crianças.
Como brincar:
.Vendar os olhos de uma criança e girá-la duas vezes. Ela deverá segurar o rabinho do elefante e tentar achar o elefante para colocá-lo no lugar.
.Os colegas deverão ajudar o colega a achar o elefante e colocar o rabinho dando dicas. Mas só podem falar: pra direita, pra esquerda, pra frente, pra trás, pra cima e pra baixo.
.Quem acertar o local certo do rabinho é o vencedor.

3.Corrida ao contrário
Idade: a partir de 4 anos
Objetivos:
.Desenvolver grandes músculos, atenção, coordenação motora ampla e lateralidade.
Como brincar:
.Delimitar linhas de partida e chegada, no pátio ou na sala.
.Os alunos ficam lado a lado na linha de partida, de costas para a chegada.
.Ao sinal, todos devem correr de costas. Quem chegar primeiro na linha de chegada vence a corrida.

4.Identificando o aniversário
Idade: a partir de 4 anos
Objetivo:
.Identificar as relações temporais (dia, semana, mês)
.Situar-se no tempo e no espaço temporal
.Compreender que calendários servem para indicar passagem de tempo
.Visualizar no calendário os dias da semana, os meses e o dia dos aniversários da turma.
Atividades sugeridas:
.Trazer para a sala de aula um calendário com os doze meses do ano, um mês por página, feito em cartolina ou outro material.
.Diariamente identificar o mês e marcar o dia com as crianças.
.Determinar uma cor para os sábados, os domingos e os feriados.
.Contar quantos dias têm o mês, quantos já passaram e quantos faltam para terminar o mês.
.Marcar com as crianças os dias dos aniversários do mês, combinando que no dia do aniversário, a criança pode sugerir algo especial para ser feito em sala de aula (um piquenique, filme com pipoca, brincadeiras com música, etc).

5.Conhecendo o próprio nome
Idade: a partir de 4 anos
Objetivos:

.Reconhecer o próprio nome no conjunto de nomes da turma.
.Identificar o nome dos colegas.
.Comparar semelhanças e diferenças entre o seu nome e o dos colegas.
.Reconhecer o nome como importante instrumento de identidade.
.Ler e escrever cartões com nomes de forma convencional ou não.
.Escrever convencionalmente o próprio nome.
.Reconhecer a escrita como um sistema de signos.

Atividades sugeridas:

.Confecção de crachás com o nome das crianças.
.Confecção de fichas com letras do alfabeto para que as crianças, observando o crachá, componham seu nome.
.Desenho do seu "retrato", identificando-o através do nome.
.Levar para a sala e mostrar que cada um tem uma certidão de nascimento.
.Pesquisar a história da escolha do nome de cada criança e conversar a respeito na rodinha.
.Realizar Chamada Viva (cartões com os nomes onde as crianças se identificam e mostram o nome quando são chamadas).

Outras atividades sugeridas:

a) NOME ESCONDIDO:
Escrever com giz de cera branco o nome de cada criança em uma folha de ofício. Distribuir as folhas aleatoriamente e pedir que pintem com têmpera. Depois de secas, pedir para que cada aluno encontre a folha onde está seu nome.

b) ADIVINHE QUEM É:
Organizar as crianças em roda. Colocar cartões com o nome das crianças no centro e fazer a seguinte brincadeira: estou pensando no nome de um(a) menino(a) que é assim (descrever calmamente a criança). Quem descobrir de quem a professora está falando deverá procurar o crachá e entregar para o dono.

c) QUEM É O DONO DESSE NOME?
Em roda com o cartão das crianças na mão. Pegar um crachá e mostrar apenas um pedaço do nome escondendo uma parte. Solicitar para que observem e tentem adivinhar de quem é o crachá que está na mão da professora.

d) QUAL NOME COMEÇA / TERMINA IGUAL?:
Colocar cartões com os nomes dos alunos no chão e solicitar para que um deles escolha um cartão. Mostrar o cartão escolhido apontando a primeira letra do nome. Todos deverão mostrar quais outros nomes começam com a mesma letra. Depois fazer o mesmo com a última letra do nome.

6.Avião dos dias da semana

Idade: a partir de 4 anos

Objetivos:

.Compreender instruções e regras
.Ouvir e executar comandos
.Desenvolver atenção, concentração e colaboração com o outro
.Trabalhar em coletividade e em grupos

Atividades sugeridas:

.Desenhar no chão do pátio ou em papel pardo um avião com sete janelas. Em cada janela, escrever o nome de um dia da semana
.Jogar "amarelinha", pulando e falando os dias da semana. Quem se desequilibrar, cai do avião e deve pagar uma prenda.
.Dividir a turma em sete grupinhos, cada grupo deve sortear o dia da semana que representarão.
.O grupo da segunda, por exemplo, vai para a sua janela e imita alguma ação que realizamos nesse dia, pela manhã, à tarde, depois do almoço, ao acordar, ao chegar na escola, etc. Os demais grupos devem adivinhar. O grupo que adivinhar primeiro, é o próximo a fazer a adivinhação.

7.Telefone sem fio
Idade: a partir de 4 anos (Participantes: no mínimo 5)
Objetivos:
.Estimular a atenção, a percepção auditiva, a compreensão e a transmissão de fatos e informações com coerência e clareza.
Como brincar:
.Organizar as crianças sentadas em fila lado a lado. O primeiro da fila diz uma palavra/frase/mensagem no ouvido do colega seguinte de forma clara e sem poder repetir. Ao receber a mensagem, deverá falar no ouvido do próximo colega e assim sucessivamente até chegar no último da fila. O último da fila deverá revelar a mensagem em voz alta. Muitas vezes a mensagem inicial é bem diferente da mensagem final!

8. Fui à feira
Idade: a partir de 4 anos (Participantes: 2 ou mais)
Objetivos:
.Desenvolver atenção, concentração e memória.
.Ampliar vocabulário.
.Estimular o pensamento para a solução de problemas.
Como brincar:
.Um jogador inicia a brincadeira dizendo: "fui à feira e comprei... (por exemplo) maçã". O jogador seguinte deve continuar dizendo "fui à feira e comprei maçã e... (acrescentar outra fruta). O próximo jogador deve repetir a frase com a primeira, a segunda e acrescentar uma terceira fruta. A brincadeira continua com todos repetindo as frutas anteriores e acrescentando a sua. Ganha quem não errar nenhuma fruta. O nome de fruta pode ser trocado por outras mercadorias.

9.Enchendo garrafas
Idade: a partir de 4 anos
Objetivos:
.Desenvolver agilidade e velocidade.
Material: balde com água, copos plásticos, garrafas pet.
Como brincar:
.Formar duas filas paralelas com a mesma quantidade de alunos.
.Ao sinal, o primeiro de cada fila corre até o balde de água, enche um copo e coloca o conteúdo numa garrafa pet que está ao lado. Cada fila tem a sua.
.Feito isso, o jogador corre até o próximo da sua fila que deve fazer o mesmo.
.Ganha a equipe que encher a garrafa primeiro.

10.Caça ao Tesouro
Idade: a partir de 4 anos
Objetivos:
.Interagir com um local já conhecido.
.Compreender regras.
.Trabalhar em grupos.
.Desenvolver atenção, freio inibitório e percepção espacial e temporal.
Material:
. Algo que surpreenda os alunos (livro de histórias que as crianças não conhecem, caixa com guloseimas, brinquedo novo, jogos, fantoches, etc.).
Como brincar:
.Um objeto que será o "tesouro".
.Esconder o "tesouro" em algum ponto do pátio e elaborar pistas que devem ser seguidas pelas crianças. (Ex: "vá para a porta da sala e dê três passos para a direita, depois siga em frente até o bebedouro"... aí pode ser colocada outra pista e a brincadeira segue.)

11.Construindo uma ampulheta

Idade: a partir de 4 anos
Objetivos:
.Estimular orientação temporal, atenção, observação e concentração.
.Trabalhar noção de passagem de tempo.
.Perceber que o tempo pode ter várias variações.
Material:
.Areia bem seca (pode ser colorida com álcool e anilina).
.2 garrafas pet limpas e bem secas.
.1 círculo de cartolina do diâmetro do gargalo das garrafas furado no meio (pode ser com furador)
Como fazer:
.Colocar areia em uma das garrafas.
.Colar no gargalo o círculo de cartolina furado. É por onde passará a areia.
.Unir as duas garrafas pelo gargalo, colando com durex largo.
Como brincar:
.Virar a ampulheta e marcar quanto tempo demora para a areia escorrer, depois utilizar a ampulheta para marcar tempo para realização de atividade ou brincadeira.
.Contar quantas tampinhas/brinquedos/legos/carrinhos/potinhos podem ser colocadas dentro de uma caixa/cesto/balde enquanto a areia cai.
.Utilizar várias ampulhetas, de vários tamanhos, para ver a diferença da passagem do tempo.
.Distribuir uma ampulheta para cada grupo e pedir para colocarem fantasias ou montarem um castelo/casinha de caixas/lego/toquinhos de madeira, enquanto a areia escoa. Depois conversar se o tempo foi pouco, suficiente ou sobrou. Explorar a questão.

****